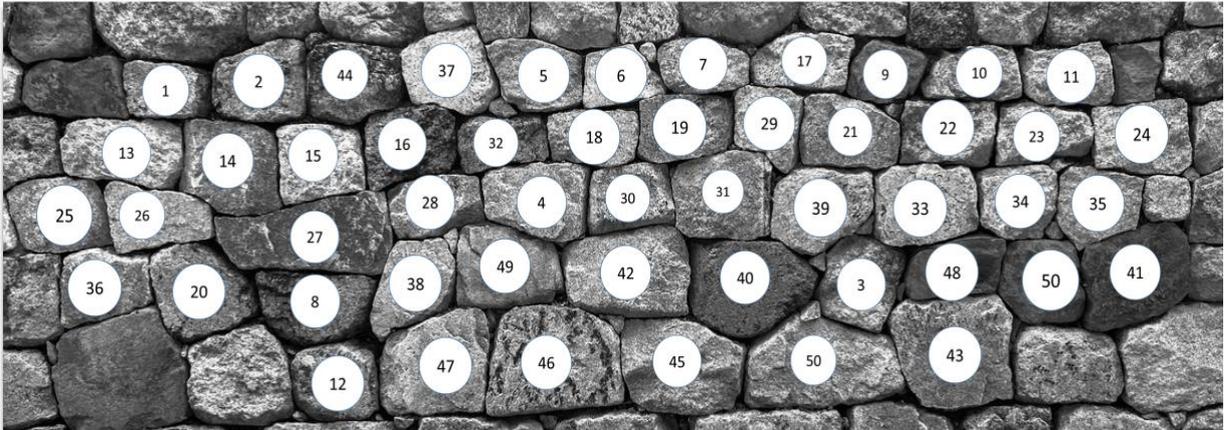


Problème n°1 : Le trésor

Pour trouver le trésor, il faut trouver la pierre sur laquelle appuyer pour ouvrir une porte dans le mur. Le trésor se trouve derrière ce mur.



Il faut donc trouver le nombre secret inscrit sur la pierre à l'aide des indices suivants :

- Il ne contient pas le chiffre un
- Un de ses chiffres est 4
- Il est plus petit que 42
- Il est plus grand que 37

Pour ouvrir une porte dans le mur, je dois appuyer sur la pierre où est inscrit :

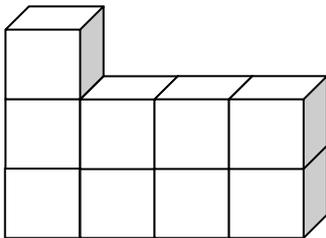
Bonus : Si vous avez terminé, vous pouvez inventer des indices pour faire trouver aux autres groupes une autre pierre.

Problème n°2 : Les cubes**Etape 1 :**

Combien de cubes faut-il pour cette construction ?

Avec des cubes reproduis cette construction. Combien de cubes as-tu utilisés ?

Défi : Combien de cubes montrent 3 faces ? 4 faces ? 5 faces ?

Etape 2 :

Combien de cubes faut-il pour cette construction ?

Défi :

Sans réaliser cette construction, colorie :

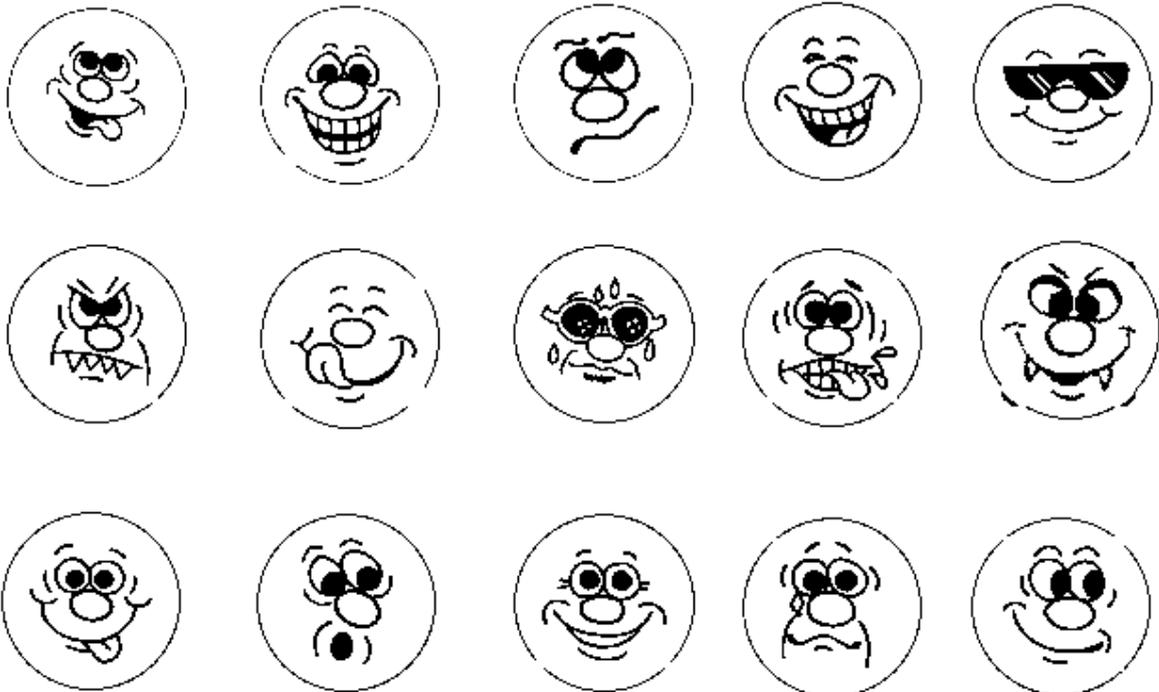
- en vert les cubes qui montrent 2 faces,
- en rouge les cubes qui montrent 3 faces,
- en bleu les cubes qui montrent 4 faces,
- en jaune les cubes qui montrent 5 faces

Problème n°3 : Les portraits

Chaque élève a choisi un personnage le représentant.

Retrouve parmi les personnages celui de Jim.

- Il ne pleure pas.
- Il ne tire pas la langue.
- Il n'a pas de lunettes
- On voit ses dents et elles ne sont pas pointues.
- Il a les yeux ouverts



BONUS : Si vous avez terminé, un des élèves choisit sans le dire un personnage et les autres doivent lui poser des questions pour trouver le personnage auquel il pense.

Problème n°4 : Le mémo relais

Il est préférable de proposer ce défi en EPS.

Etape 1

On organise une course de relais par équipes. Dans une classe de 24 élèves, on constitue 4 équipes de 6.

Sous une coupelle placée à 20 mètres, on met une série d'étiquettes portant des calculs simples. (fiches ci-dessous)

Au signal, les premiers élèves partent en courant vers la coupelle. Ils la soulèvent, lisent le calcul sur le papier qu'ils ont pris, le mémorisent et laissent le calcul sur place.

Au retour, le deuxième élève part. Le reste des élèves notent le calcul et son résultat. Et ainsi de suite.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes ont noté les 6 résultats.

L'équipe qui a gagné est celle qui a terminé la première et qui a eu les 6 bons résultats.

Etape 2

De retour en classe, chaque équipe cherche le total obtenu avec tous les calculs.

.(seulement 2 séries de calculs sont proposés ci-dessous. Nous conseillons d'utiliser les mêmes calculs pour 2 équipes afin de favoriser les échanges lors de la mise en commun)*

Défi :

Combien faut-il à chaque équipe pour atteindre le score de 50 ?



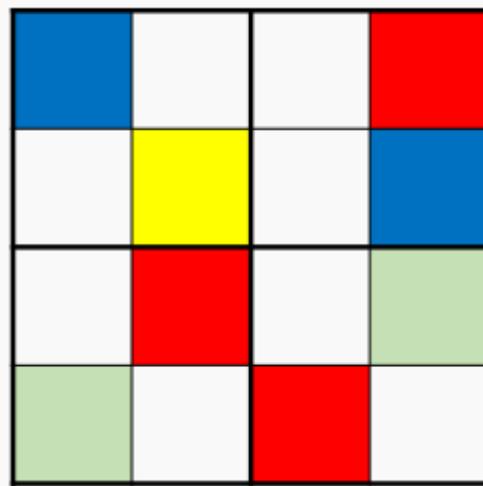
2 séries de calculs (à photocopier 2 fois)

Calculs équipes 1 et 3	Calculs équipes 2 et 4
$3 + 7$	$6 + 4$
$8 + 2$	$5 + 5$
$6 + 3$	$1 + 2$
$1 + 1$	$2 + 3$
$5 - 1$	$6 - 2$
$2 + 2$	$3 + 3$

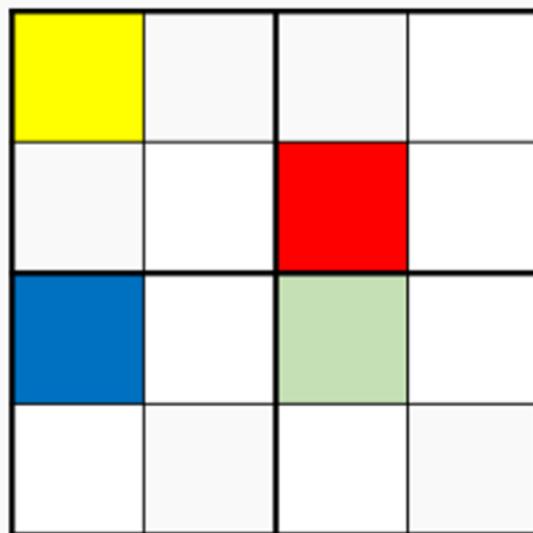
Problème n°5 : Sudoku les couleurs

Complète les grilles en respectant la consigne suivante :
Chaque couleur ne doit apparaître qu'une seule fois dans chaque ligne,
chaque colonne et chaque carré de 4 carreaux.

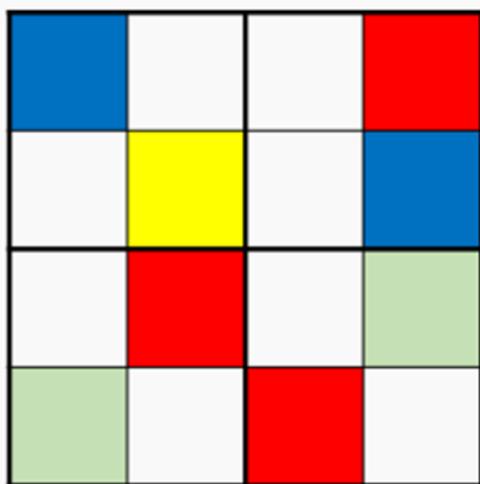
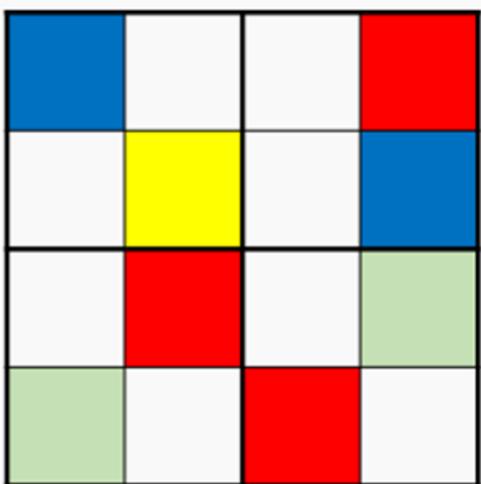
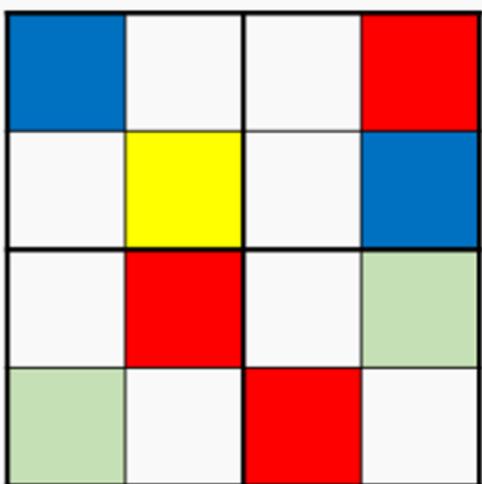
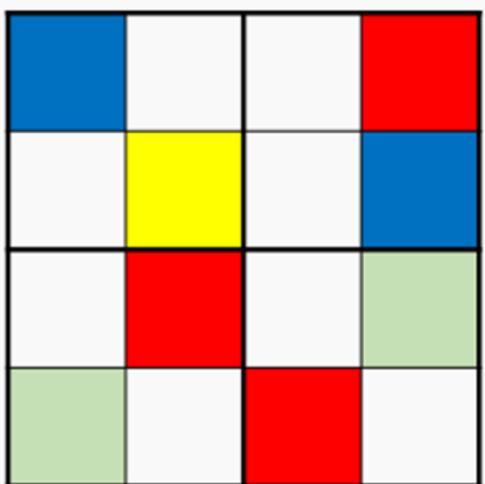
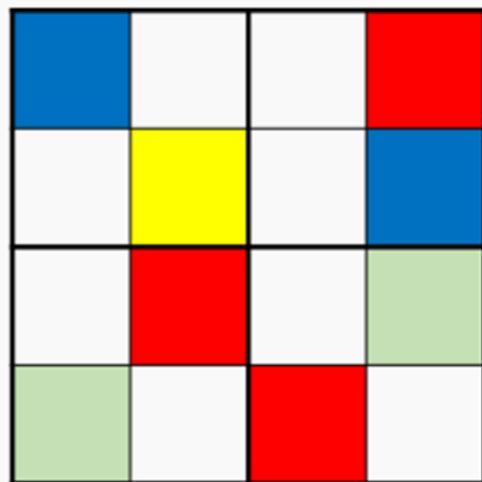
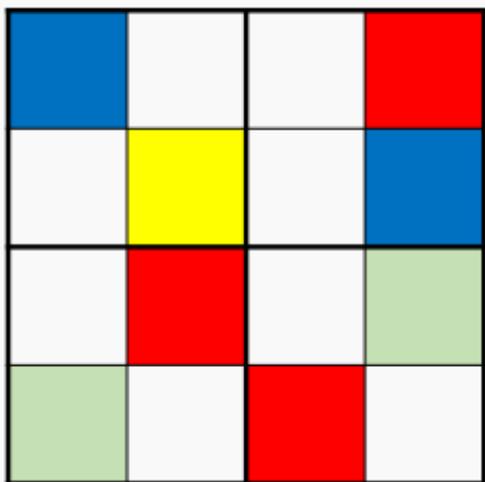
Défi 1 :



Défi 2 :



Pour chercher Défi 1 :



Défi 2 :

